

Didattica flessibile, didattica digitale integrata: modelli e strumenti

Video, grafici, fumetti... Proposte per tutte le classi e le discipline a sostegno della DDI

 di **Sergio Vastarella**  6 minuti di lettura 23 luglio 2020

Nella **didattica flessibile** possiamo utilizzare tante coinvolgenti proposte che, sfruttando anche diverse risorse presenti in Rete, potranno essere attuate **in aula**, nella **didattica a distanza** o in quella **blended**, sfruttando le strategie della **classe capovolta** o lavorando in un modo più tradizionale.

Ecco qualche proposta: ognuna viene accostata a una classe e ad alcune discipline ma, con piccoli accorgimenti, potrà essere impiegata anche con altre classi e materie.

Classe I-II – Storia, Italiano, Immagine

Realizziamo un video con una storia animata

Creiamo una storia sui vissuti dei bambini o inventiamo un racconto partendo da una storia, per esempio una di Gianni Rodari, su cui costruire un testo da usare per ispirarsi. Vediamo in dettaglio una proposta legata al primo caso: se si vuole lavorare sulla seconda idea sarà sufficiente adattare la storia, ma la struttura generale del percorso rimarrà la medesima.

1. **Partiamo da una domanda stimolo:** “Siete mai andati a fare la spesa al supermercato con i vostri genitori?”. La domanda può essere posta ai bambini in maniera diretta o attraverso una piattaforma, un'e-mail... Ascoltiamo i racconti dei bambini e rilanciamo: “Vi piacerebbe creare tutti assieme un video sulla storia di una famiglia che va a fare le spesa?”.
2. **Raccogliamo le idee:** i bambini discutono in classe o in videoconferenza e a turno propongono le proprie idee per creare la storia che abbiamo deciso di realizzare mentre noi prendiamo appunti sulle varie proposte.
3. Una volta che le idee sono state trascritte, **organizziamole insieme:** rileggiamo gli appunti per trasformarli nel copione della nostra storia.
4. **Ragioniamo con i bambini** per suddividere il copione in diverse scene che possono essere rappresentate con un disegno, facendo in modo che ce ne sia almeno una per ciascuno. Concordiamo chi tra loro realizzerà i vari disegni (1-la mamma parcheggia... 5-l'addetto al banco affetta il prosciutto mentre...).
5. **I bambini realizzano ognuno il proprio disegno** corredato dalla parte di storia che rappresenta (in aula o lavorando a casa e inviando i disegni via Internet).
6. **Ogni alunno si allena a pronunciare la frase** che si trova sul proprio disegno: vengono registrate le voci dei bambini in aula con un pc, uno smartphone o a casa e poi inviate all'insegnante.
7. **Le tracce audio vengono inserite in ordine in un programma di montaggio** (come Movie Maker per Windows o Imovie per Mac): tutte queste registrazioni messe l'una accanto all'altra ci daranno la lunghezza complessiva del filmato. Volendo si può aggiungere un sottofondo musicale (facendo attenzione a non violare i diritti d'autore: cercare audio “Royalty Free”).

8. I disegni dei bambini vengono **digitalizzati con lo scanner o fotografati** col cellulare e ogni immagine viene sovrapposta alla corrispondente traccia audio per la sua intera lunghezza.

9. Il video è pronto e può essere condiviso.

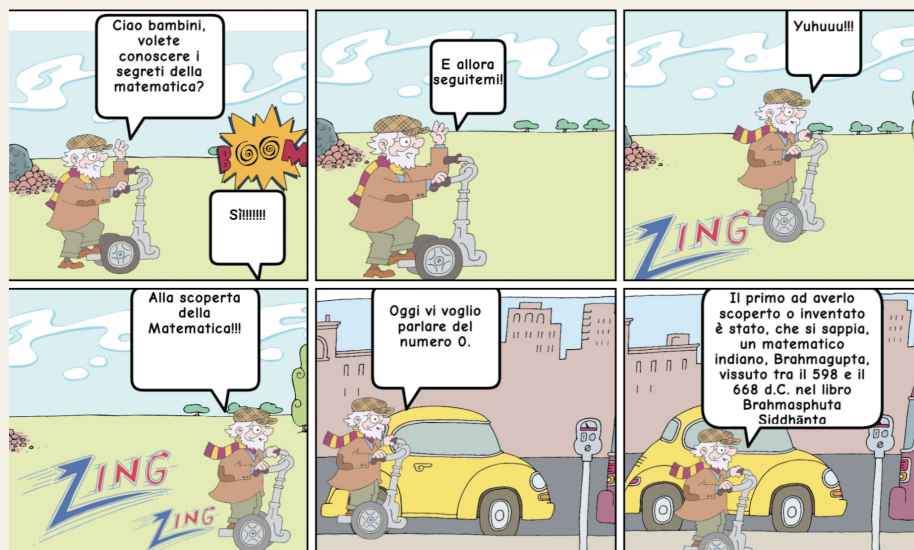
Classe III- tutte le discipline

Un fumetto per raccontare

Con il linguaggio dei fumetti si possono costruire storie su qualsiasi argomento.

1. Esistono **molti programmi in Rete per realizzarli**, ma un software completamente gratuito, facile da usare (si può impostare in lingua italiana) e che quasi non richiede registrazione, è certamente [Make Beliefs Comix](#).
2. Con questo programma è possibile lavorare in modo molto facile con i molti personaggi preimpostati che possono assumere varie posizioni, diversi sfondi ed effetti: possiamo affrontare un qualsiasi argomento disciplinare in aula o a distanza, e chiedere ai bambini di realizzare un fumetto su quanto appreso o su un approfondimento o una ricerca riguardanti lo stesso tema.
3. I fumetti una volta creati possono essere **scaricati e condivisi** con tutta la classe attraverso e-mail e piattaforme didattiche.

Ecco l'esempio di una striscia realizzata in pochi minuti.



Classe IV – Matematica, Geografia, Inglese, Tecnologia

Grafici, che passione

Possiamo proporre ai bambini per Matematica, Geografia o altre discipline la costruzione di grafici su diversi argomenti: organizziamo delle indagini statistiche in presenza o a distanza, con la nostra classe o coinvolgendo altre classi della scuola, raccogliamo i dati e organizziamoli per costruire istogrammi, grafici a torta, diagrammi cartesiani...

Per **Geografia** possiamo usare i dati presenti sul libro o effettuare ricerche in Rete per raccogliere varie informazioni da trasformare in stupendi grafici.

1. Un **software gratuito e semplice** da usare è certamente [Create a Graph](#). Il programma è completamente gratuito, funziona solo in inglese (quindi può essere impiegato anche per lavorare su questa lingua straniera) ed è stato pensato proprio per essere utilizzato dai bambini.
2. L'interfaccia è molto intuitiva: **si sceglie il tipo di grafico** che si vuole creare, s'inseriscono il titolo, i dati e le etichette, si crea il grafico e poi si scarica il file (in formato pdf o immagine).
3. I grafici possono poi essere **raccolti in una presentazione online** (per esempio usando Google Presentazioni della G Suite, Padlet...) per condividere il lavoro di ognuno con tutta la classe che potrà poi essere visto in aula con la LIM o a casa da pc, tablet, smartphone...

Classe V - Tutte le discipline

Scrittori in erba: realizziamo un ebook

Possiamo creare un libro sulle proprietà delle operazioni, sui Romani, sugli aggettivi, su Gesù nella vita adulta o su qualsiasi altro argomento disciplinare: in sostanza possiamo creare un libro digitale in riferimento a ciascuna disciplina, anche l'educazione motoria!

1. Per fare tutto questo e molto altro ancora, possiamo usare [Scriba E Pub](#). Questo straordinario programma è gratuito e ci permette di **creare veri e propri libri digitali** con testo (digitato o scritto a mano e scansionato), immagini, audio (con le voci dei bambini che leggono, facili da inserire grazie a un registratore inserito nel software), video...
2. Il libro può anche essere **usato come spazio per la condivisione degli argomenti** a mano a mano che si affrontano e si possono anche verificare conoscenze e abilità con quiz, test e attività di vario genere: insomma, oltre che per costruire libri, Scriba E Pub è una vera e propria piattaforma per la didattica in presenza e a distanza.
3. I bambini potranno **lavorare da scuola e da casa** con questo ambiente per realizzare, tutti insieme o in piccoli gruppi, molti straordinari volumi da condividere nella biblioteca collegata al programma o semplicemente per la nostra biblioteca di classe